

Erstelle mit Scratch ein Labyrinth (Bühnenbild). Mit einem Objekt (Figur) deiner Wahl (z.B. Ball, Flugzeug, Auto) muss das Labyrinth bis zu einem bestimmten Ziel (2. Figur) durchquert werden. Falls das Objekt das Labyrinth berührt, muss das Objekt automatisch an den Start verschoben werden und der Spieler muss von vorne beginnen. Wenn das Ziel erreicht ist, soll sich das Bühnenbild ändern.

Arbeitsschritte:

Bühnenbild, Figuren und Kostüme

1. Neues Bühnenbild zeichnen (Labyrinth)
2. Neue Figur aus Bibliothek wählen
3. Kostüm anwählen, Grösse anpassen und zentrieren
4. Einstellungen Figur anpassen (Drehmodus)
5. Kostüm 2 (Ziel) zeichnen

Programmieren - Scripts

1. Script für Figur 1

Das Objekt soll mit den Pfeiltasten gesteuert werden. Die Anfangsposition des Objekts muss angepasst werden. Es muss ebenfalls definiert werden, dass das Objekt bei einer Berührung mit dem Labyrinth an die Anfangsposition verschoben wird. Bei der Berührung mit dem Ziel soll sich die Figur 1 verstecken.

2. Script für Figur 2 (Ziel)

Beim Ziel muss definiert werden, dass sich das Bühnenbild ändert, falls dieses von Figur 1 berührt wird. Bei dieser Berührung soll sich die Figur 2 verstecken.

Zusatz:

Erweitere das Spiel mit einer Variable (Zeit). Die Zeit läuft rückwärts, der Spieler muss innerhalb der vorgegebene Zeit das Labyrinth durchqueren.